

## テーマセッション

2025年6月29日(日) 13:00 ~ 15:00 会場5 会場(C201)

## [D5] 情報デザイン研究部会 「環世界をわかろうとする実践から生まれる知」

小田 裕和 (株式会社MIMIGURI)

13:00 ~ 13:20

[D5-01]

連続的に活動を生み出すリビングラボプラットフォームのメカニズム  
~豊かな共創プロジェクトを生み出し続ける神山つなぐ公社を事例として~

\*木村 篤信<sup>1,2</sup>、坂倉 杏介<sup>3</sup>、高田 友美<sup>4</sup>、三木 裕子<sup>3</sup>、滝本 美奈代<sup>3</sup>、渡邊 ひさぎ<sup>3</sup>、原口 唯<sup>2,5</sup>、長島 洋介<sup>2,6</sup> (1. 地域創生Coデザイン研究所、2. 日本リビングラボネットワーク、3. 東京都市大学、4. 神山つなぐ公社、5. YOUI、6. ラボラトリオ)

13:20 ~ 13:40

[D5-02]

知識伝承のための省察活動プログラムと道具のデザイン  
製造業における AI 利活用のコンテキストを形づくるプロジェクト

\*小早川 真衣子<sup>1,2</sup>、須永 剛司<sup>3</sup>、伊集院 幸輝<sup>2,4</sup>、西村 拓一<sup>2,4</sup>、鎌田 政智<sup>5</sup> (1. 千葉工業大学 先進工学部 知能メディア工学科、2. 国立研究開発法人産業技術総合研究所、3. 公立はこだて未来大学、4. 北陸先端技術大学院大学、5. 三菱重工業株式会社)

13:40 ~ 14:00

[D5-03]

「地域でデザインする」ことによる変容  
鹿児島県甕島の「Koshiki DESIGN CAMP」参加者のライフストーリーより

\*松菌 美帆<sup>1</sup>、伊藤 泰信<sup>1</sup> (1. 北陸先端科学技術大学院大学 (JAIST) )

14:00 ~ 14:20

[D5-04]

参加型デザインの実践から、「なにか」はいかに生まれるか？  
福井県鯖江市における、シェアハウス住民らの創発的過程に関する研究

\*森 一貴<sup>1</sup> (1. 東北芸術工科大学 デザイン工学部)

14:20 ~ 14:40

[D5-05]

人びとの自然な語りをひき出す記録技法キャラティブの実践  
容姿を描かないキャラづくりがもたらす個別具体的物語りの可能性

\*佐藤 優記代<sup>1</sup>、横溝 賢<sup>2</sup> (1. 札幌市立大学大学院 デザイン研究科、2. 札幌市立大学)

14:40 ~ 15:00

ディスカッション

# 連続的に活動を生み出すリビングラボプラットフォームのメカニズム

～豊かな共創プロジェクトを生み出し続ける神山つなぐ公社を事例として～

Investigation into the Mechanism of Living Labs Platforms that Continuously Generate Projects

— A case study of Kamiyama Tsunagu Corporation, which continues to create rich co-creation projects —

木村篤信<sup>1,2)</sup> 坂倉杏介<sup>3)</sup> 高田友美<sup>4)</sup> 三木裕子<sup>3)</sup> 滝本美奈代<sup>3)</sup> 渡邊ひさぎ<sup>3)</sup> 原口唯<sup>2,5)</sup> 長島洋介<sup>2,6)</sup>

Kimura Atsunobu<sup>1,2)</sup> Sakakura Kyosuke<sup>3)</sup> Takada Tomoko<sup>4)</sup> Miki Yuko<sup>3)</sup> Takimoto Minayo<sup>3)</sup> Watanabe Hisabi<sup>3)</sup> Haraguchi Yui<sup>2,5)</sup> Nagashima Yosuke<sup>2,6)</sup>

1)地域創生 Co デザイン研究所 2)日本リビングラボネットワーク 3)東京都市大学 4)神山つなぐ公社 5)YOUI 6)ラボラトリオ

**Abstract:** 人口減少と価値観の多様化に伴い、産官学民が連携しながら社会課題の解決や地域創生に取り組む必要性が高まる中で、リビングラボ等の共創プラットフォームが各地で構築されている。しかし、連続的に豊かな活動が生み出される一方で、それらを生み出しているリビングラボ・プラットフォームの価値は暗黙的であり、プラットフォームを継続することに対する、投資判断の材料が不明瞭であり、投資の正当性を議論できる土壌がない。そこで、

**Key Word:** Co-creation Platform, Living Labs, Long-term Evaluation

本研究は、連続的に活動を生み出すプラットフォームのメカニズムを調査し、その機能を特定することを目的とする。具体的には、徳島県神山町の神山つなぐ公社を事例とした。その結果、(1)住民のリアリティと地域の未来を見据えて問い続ける、(2)責任を持って問いに向けた実行にコミットする、(3)地域内外の多様なつながりを豊かにし人の意欲を引き出す、という3つの主要な機能が特定された。

## 1 はじめに

人口減少の深刻化や多様な価値観の台頭により、産官学民が単独ではなく共創して社会課題解決や地域創生に取り組む必要性が高まってきている。そんな中、国内外で、多様な主体が協働するリビングラボ (LL) [1]、コデザイン[2]、コレクティブインパクト[3]などの方法論に基づく共創プラットフォーム (PF) [4] が立ち上っている。これらの活動を通じて当事者や地域にとって豊かな価値を生み出すプロジェクト (PJ) が生まれている、一方で、それらを生み出しているリビングラボ・プラットフォーム (LL-PF) の価値は暗黙的である。たとえば、LL-PF によって地域外人材との交流促進や地域内人材の mindset セット変容に繋がり、それがさらに新たな資源の増加に繋がり、生み出せる PJ の規模や多様性が段階的に拡大していく事例がある。しかし、それらの PF の機能は学術的に特定されておらず、PF 機能を総体的に評価し、継続投資の正当性を議論する土壌がないことが、LL-PF を持続的に運営できない課題となっている [1]。

## 2 関連研究

共創 PF である LL の研究において、Schuurman は、LL をマクロ・メゾ・マイクロレベルの 3 層に分類しており、特定のテーマの共創 PJ を行うメゾレベルと、それらの PJ を推進する装置としてのマクロレベルの PF があるとしている [6]。

本稿の主題である PF 評価については、PJ 評価とは異なり評価対象が長期的かつ広範囲で関係性も煩雑であるため、研究はそれほど多くはない。LL-PF 組織を評価する研究 [7, 8] は主に PJ 推進のための PF 機能を評価している。また、共創 PJ が地域に与える長期的な成果を評価する手法 [9, 10, 11] はあるが、成果創出のプロセスや PF 機能に言及していない。

共創 PF のケイパビリティ評価手法として、TALIA Indicator for Benchmarking Service for Regions [12] や 4th Generation University Indicators [13] などがある。前者は 6 つの成功要因が参考になるが、定量指標化されており機能の内実が不透明である。後者はガバナンスという次元と下位の分析観点が参考になるが、指標は抽象度が高い。

そこで本研究では、2015 年に神山町の関係者が半年間のワークショップ (WS) を通じて作成した神山町創生戦略「まちを将来世代につなぐプロジェクト (つなプロ)」とその推進役として

設立された神山つなぐ公社の取り組みに着目し、共創 PF のメカニズムを解明する調査を行った。そして、豊かな共創 PJ を生み出し続ける共創 PF の機能を特定し、評価可能にするモデル化を行ったので報告する。

## 3 研究方法

関連研究はイノベーションという目的志向の強い評価手法であったが、まずは探索的・動的に目的が変化する流動的な評価指標が必要と考え、社会イノベーションの分野で「流動的で前進的な対象を評価するための評価のやり方」と定義されている Developmental Evaluation (DE) [14] を基盤とし、調査を設計した。

具体的には、1. 2015 年の状態分析、2. 成功の姿/行動原理の確認、3. 2024 年の状態分析、4. 分析・評価という手順で行った。また、それぞれのステップの情報を集める手段としては、神山町役場・公社の既存資料の調査 [15]、公社の既存の事業内容調査、神山町役場・公社の内部関係者インタビューや対話によって活動の成果を視覚化していく I00 ワークショップ、外部関係者インタビューによって行った。

## 4 調査・分析結果

### 4.1 2015 年の状態分析

2015 年に神山公社設立前 (2015 年) の町内でのアクターや活動・取り組みの数、またその内容の変化について調査し、つなプロの主要な事業を内側、それ以外を外側とした円形の図式で、つなプロの 6 領域に合わせて分類し、可視化した。2015 年時点の神山町も、グリーンバレーが中心となり、十数年続いてきた Artist in Residence や IT 企業などのサテライトオフィスの動きが大南氏の「創造的過疎」という言葉とともに注目されていた一方で、担い手や取り組みの分野などは限られていた。

### 4.2 成功の姿/行動原理の確認

つなプロの計画書は当時の危機感と未来の成功の姿を共有する資料となっている。この資料を前提とし、各種調査を行い、インタビューも含めて、成功の姿/行動原理の確認を行った。明らかになったのは、資料では「まちを将来世代につなぐ」という急激な人口減少が起こっている日本の中山間地域における共通のアジェンダを掲げながらも、「つなぐ」という日本語の多義性を活用し、多様な目的を志向していたことであった。

## 機能1

住民のリアリティと地域の未来を  
見据えて問い続ける



## 機能2

責任を持って  
問いに向けた実行にコミットする

## 機能3

地域内外の多様なつながりを豊かにし  
人の意欲を引き出す

図1：連続的に活動を生み出すリビングラボ・プラットフォームの機能モデル

具体的には、将来世代である子どもにまちの文化をつなぐという時間軸概念に加えて、単なる“現状の維持ではなく、必要に応じて変革を促すこと”，能動性、協調性による新たなコモンズを醸成すること、垂直的な世代だけでなく水平的に多様な立場の人とつながること、人間だけでなく森や川などの自然もアクターとして捉えることなどが含まれていた。

#### 4.3 2024年の状態分析

2024年時点についても4.1と同様の調査・分析を行った。つなプロ事業として、すまいづくり、ひとづくり、循環の仕組みづくり、関係づくりなど、様々な取り組みが生み出されてきた。

また同時につなプロ以外では、神山まるごと高専や森の学校みつけ、ねっこぼっこなど民間の教育の場にも選択肢が増え（ひとづくり）、もりまちレジリエンスや里山みらいによる就農支援（循環の仕組みづくり）、おうち診療所による在宅診療（安心な暮らしづくり）などの多様な活動が展開されている。

#### 4.4 分析・評価

以上の調査結果を踏まえ、つなプロの共創PFとしての効果を可能な限り洗い出す分析ワークを実施した。そのうえで、効果創出に寄与した機能を特定し、「①太陽のように問い続け、②幹のように葉や実を養分を送り、③根っこのように多様なつながりを豊かにする、共創PFの機能モデルを構築した。（図1）。

### 5 PFの機能モデル

#### 5.1 住民のリアリティと地域の未来を見据えて問い続ける

「人づくり」や「まちを将来世代につなぐ」という消滅可能性のあるまちにおいて、多くの人が問題意識を共有できるように「なりゆきの未来」や統計データを準備して、また将来主軸になる人々に焦点をあてて、これからの神山のあり方について対話をしているWSの存在は大きい。これを単発で行うのではなく、公社メンバーの日々の活動での振る舞いや、新しい活動の立ち上げ時の思考が常に「まちを将来世代につなぐ」につながっているのかを問うている点や、期ごとに対話の場を持っている点が、神山が目指すビジョンが何なのかを体感的に共有し、連帯できる仲間を増やすことにも寄与している。

#### 5.2 責任を持って問いに向けた実行にコミットする

つなプロと一般的な「総合計画」との違いは「いまできること＝それをやる意欲と力を持ち合わせている人がいること」に着目している点である。これによって、地域内外の関係者の意欲に寄り添いつつ、まちのビジョンと重なる協働が生まれやすい環境がある。そして、既存の産官学民のプレイヤーだけでは役割の狭間や関係性の不全によって停滞しがちなところを、実行に向けて公社が民間かつ公的な組織として牽引し、多くは黒子として、時には前面に立ち、迅速かつ質的に丁寧に施策推進を手がけてきた。このような、神山のビジョンを常に意識しつつ、黒子として地域の種火を消さずに具体的な活動につなげていく役割を公社が担っていた。

#### 5.3 地域内外の多様なつながりを豊かにし人の意欲を引き出す

地域の多様な活動という「現象」が生まれるまでには、多様な資源が組み合わせられる「プロセス」が存在する。限られた資源を生かしてまちを経営し、将来世代につないでいくためには、地域にある資源（種火）を必要な活動につなげていく現象面の下のプロセスが肝になる。公社メンバーは、実行にコミットするだけでなく、多様なつながりや人の意欲を引き出すプロセスを意識して日々の活動を行っている。短期的に成果の見える活動だけでなく、長期的に共創PJが生まれやすくなるための仕込みがここにある。

### 6 おわりに

本稿では連続的にPJを生み出す共創PFとしての神山つなぐ公社を調査した。公社では「まちに揚力をかけ続ける」ことが意識されていると言われているが、そのメカニズムの内実は、「まちを将来世代につなぐ」ことを問い続け（5.1）、人の想いや種火をあたためるプロセスの中で（5.3）、多様な活動が現実化・維持・拡大していく（5.2）ことと解釈できた。この機能が言語化された調査結果を受けて、公社のパートナー/出資者である神山町役場のPF機能の必要性に対する理解が深まり、PF活動継続の判断につながっている。今回は試行的調査となったが、この機能モデルを仮説として、他地域の共創PFへの適用を行い、PFの機能を総体的に評価できるフレームワークの開発に繋げたい。

#### 参考文献

- Hossain, M. et al. (2019), A systematic review of living lab literature. J. of Cleaner Production, 213, 976-988.
- Sanders, E. (2002), From user-centered to participatory design approaches. In Design and the Social Sciences.
- Kania, J., and Mark K. (2011), Collective Impact. Stanford Social Innovation Review 9, 1.
- European University Association, (2019), The Role of Universities in Regional Innovation Ecosystems.
- Schuurman, D. (2015), Bridging the gap between Open and User Innovation?, Ghent University.
- Konstantinidis, E. et al., (2024). D4.6 Living Lab Guidelines (final version). Zenodo.
- Akasaka, F. et al. (2024) Platform-level Living Lab Canvas, Open Living Lab Days2025.
- Colonnello, C. et al. (2020). D6.1 Monitoring and evaluation tools and work plan. CheRRIEs.
- Impact Investing Institute, (2022). Financing structures for place-based impact investing.
- インプレスNextPublishing, (2024). SDGs 白書 2023-2024.
- Social&Creative Community (2019). D4.2.3 Indicator System v3 METHODOLOGICAL PAPER. Interreg Mediterranean.
- Elsevier (2024). Towards the 4th generation university.
- Patton, M. (2011) Developmental Evaluation, Guilford Press.
- 神山町 (2015) 創生戦略まちを将来世代につなぐプロジェクト.

# 知識伝承のための省察活動プログラムと道具のデザイン

製造業における AI 利活用のコンテキストを形づくるプロジェクト

Designing a reflective activity program and tools for knowledge transfer · A project for shaping the context of AI utilization in the manufacturing industry

小早川真衣子<sup>1)2)</sup> 須永剛司<sup>3)</sup> 伊集院幸輝<sup>1)4)</sup> 鎌田政智<sup>5)</sup> 西村拓一<sup>1)4)</sup>

Maiko Kobayakawa<sup>1)2)</sup> Takeshi Sunaga<sup>3)</sup> Koki Ijuin<sup>1)4)</sup> Masatomo Kamada<sup>5)</sup> Takuichi Nishimura<sup>1)4)</sup>

1) 産業技術総合研究所 2) 千葉工業大学 3) はこだて未来大学 4) 北陸先端科学技術大学院大学 5) 三菱重工業(株)

Abstract : In this paper, we report on a co-design project aimed at addressing the challenge of shaping the context of AI utilization in knowledge transfer within the manufacturing industry. The research question is, 'How can practitioners

Key Word : co-design, reflection, knowing

become aware of their own knowing?' We designed a reflective activity program and tools, and four types of reflective activities were identified, each differing in its target of reflection. It was also found that these activities are structured in a nested manner.

## 1. はじめに

近年、「知識」の活用を期待する分野に、熟練者の定年退職にともなう社内の専門知識の喪失が危惧される製造業が多くある。その危機を乗り越えるべく、知識工学分野では、マニュアル化された作業手続き知識を機械可読な構造化知識(AI)として集約してシステム化する研究が行われている[1]。

しかし、そのシステムを「いつ」「誰が」「なぜ」使うのか?を考え、実際にそのプロセスを具現化することは、工学のアプローチのみでは難しい。ここにデザイン分野の役割がある。それが、AI 技術を利用する文脈(コンテキスト)づくりである[2]。ここでいうコンテキストとは、静的に与えられる枠組みではなく、当該社会の活動に参加する実践者(製造業であれば従業員)が即興的に作り出すための枠組みを指す[3]。従って、コンテキストを直接にデザイン(構想・造形・設計)はできないと考える。デザイン対象は、コンテキストを組織化するリソースとしての活動のプログラムや道具などである。本稿では、その事例を取り上げる。

## 2. 製造業の知識伝承活動プロジェクト

### 2-1. プロジェクト概要

2021年、著者らは製造業における AI 技術利用のコンテキストづくりに取り組む共同デザインプロジェクト(PJ)を立ち上げた。パートナーとなった企業が製造した機械のトラブル原因究明のための材料調査研究を対象業務とした。その目的は、道具利用を含む知識伝承活動の現場定着と当該現場の人々の成長である。本稿では、PJの参画メンバーをデザインチーム(情報デザイン、知識工学)と製造業企業チーム(材料・物性研究)に大別して述べる。共同デザインとしての取り組みは2025年春に終了を迎え、現在はその成果の現場定着をはかっている。

### 2-2. 仕事の現場の知識とは

人の仕事は、記述可能で形式化される知識だけでなく、経験の中で無意識に生成・利活用されるが明確でないモヤモヤした知識によって支えられている。知識はあっても使えないという場合は、後者に要因があると言える。前者が、製造業を支える基礎科学や応用技術の知識 knowledge とすれば、もうひとつは、それを状況に応じて、どう使っていくかを判断、選択、決定しながら「わかっていく流れ(本PJでは造語で「知識流」と呼称)」である。D.ショーンは、活動性を含むという意味でこのような「知」を knowing と定位し、いわゆる knowledge と区別している[4]。本PJでは、この考え方に基づき、実践の当事者にとって見え難くなった「知」の存在に現場の実践者が気づくことをねらいとした。

## 2-3. デザインチームの見たもの

図1は、原因を究明する業務の最初のステージにある調査計画打合せの姿を描いたものである。トラブルのあった機械の部品(サンプル)を囲み、当該案件の担当者、中堅者、熟練者の数名が約30分間立ったまま行う。そこでは未知の原因を探り当てようとトラブル状況に応じて意見を交わし、共創的に議論を展開する。例えば、ベテランが中堅に「これってどうやるの?」等とあえて質問する。問われた中堅は回答し、間違っていればベテランが補足する。さらに、その応答を聞いた参加者が意見を発言していく。そのようにして彼らは関わり合いながら議論を深め、計画をより良いものに行っている。このような仕事の中の学び合いが彼らを専門家として成長させている。



図1. 調査計画打合せの姿

## 2-4. コンセプト：知識流の形成過程の見える化

知識伝承というと、熟練者が一方的に教えることと思いがちだがそうではない。学び合うという姿勢をもっているからこそ、一緒に知識流を相互構成していくことができる。しかし、それがどのように形成されているのか?あるいは、その実践を駆動する知(実践知)は何なのか?を探り吟味できる機会はない。

こうした実践者が関わる知識流の形成過程に本人たち気づくには、まず議論という出来事を省察/リフレクションする活動を起こすことが重要と考えられる。また、その省察は、議論が外在化され、見えるようになることによって格段にやりやすくなる。

この着想が、次に示す本PJの成果である知識流の形成過程を見える化するための活動プログラムと道具(ソフトウェアアプリケーション)の創出につながっている。

## 2-5. 2つの成果：省察活動とアプリケーション「KB」

成果のひとつは、実践者が自分たちの実践知のはたらきを見出す省察活動のプログラムである。省察活動は、業務打合せを連続する2種類の準活動の構成とした(図2)。始まりはメンバー調査計画を立案する計画段階の活動、それに続く活動がふり返り段階である。ふり返り段階は、計画段階で行われた議論を下敷きに、その議論展開の省察を行う15分程度のものとした。

もうひとつは、この省察活動を支えるアプリケーション knowing board (KB)である(図3)。先述の打合せのホワイトボードの役割を踏襲し、アプリユーザが生成するコンテンツを共同注視する(図4)。そのコンテンツは、打合せ参加者の発話

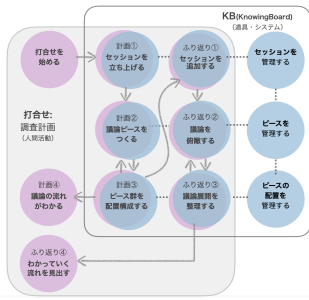


図 2. 省察活動プログラムの概念図

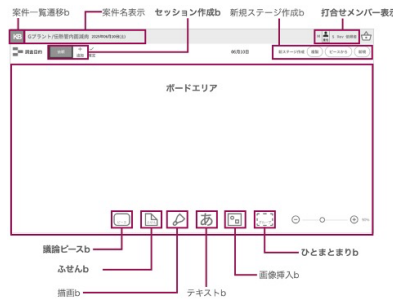


図 3. Knowledge Board 基本画面

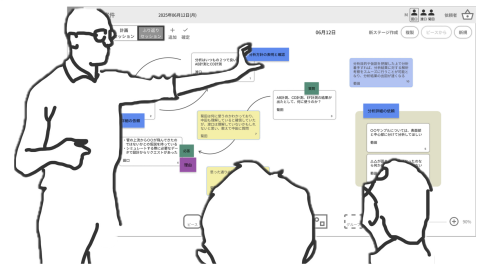


図 4. KB を用いた省察活動の様子

を発言単位毎にオブジェクト化したものである。まず、計画段階でカード様のオブジェクトを生成させて個々の発言を記入し(①議論ピース機能)、それらをアプリのボードエリアに配置構成し議論する。ふり返り段階では、その配置を別ページ(②セッション機能)にコピーしたうえで、議論ピース群を並べ替え、発言の固まりや流れをユーザが見出し、それを視覚的に表現する(③ピース接合機能)。加えて、打合せの議論から離れた内容の発言や気づきを記録する場合は、付箋紙様のオブジェクトを作成し貼付する(④ふせん機能)。企業チームを中心に省察活動を現場で試み、それと並行開発したKBプロトタイプを途中で利用開始した。

### 3. デザイン開発と成果利用の過程で起きたこと

見出した3種類の省察活動(以下、リフレクション)を述べる。

#### 議論展開のリフレクション

ある案件の計画段階の後に、実際にふり返り段階の活動を行なってみると、当初計画の省察に留まらず、その前に行っていた調査計画の詳細化が始まること起きた。例えば「先ほどはこういう経緯でこういう判断した」と計画段階をふり返っていると「そこはこういうことに気がついた方がいい」や「この時とは違う判断もあるのではないかな。なぜなら…」と計画の詳細化や見直しが始まる。このことから、議論の過程にある展開を省察することは、調査の品質を支えることと関連が深いと言えるだろう。

#### 議論形成のリフレクション

さらに、実践知の探究を進めようと始まったのが、前述の計画とふり返りが混合する議論「議論展開のリフレクション」を省察しようとする活動である。そこでは、例えば「その結論はどう導かれた?」「きっかけになった発言はどれ?」など、前段階で見出した議論展開を辿りなおす話し合いが始まる。辿り直しは省察を深め、次第に「打合せ参加者の納得や共通理解はどこで生じている?」のように、議論の結果として得られる参加者の合意や新たな理解の探究を起す。これは議論展開そのものでなく、その展開がどのように形成されたのかを捉える議論形成のリフレクションとみることができる。

#### 議論主体のリフレクション:

さらに省察活動を進めていくと、「前述の議論形成はどのような「知」によって促進されたのか?」と問えるようになる。そうなると、議論の仕方の背景にある思いや意図について、発言した本人が「なぜ、この時にこのような発言をしたのか?」を自問し表現することになる。また、その解は、個々の発言(議論ピース)からではなく、それを囲む文脈を踏まえることで得られる。この省察活動において、ある熟練者は、ある打合せの発言に対し「一緒に仕事をしたことはないので、トラブル対応に慣れていないかもしれないと少々心配」「分析に関する専門知識は高いなど感じ

安心した」と「ふせん」を使い書き出した。この省察活動で、当該熟練者の発言が打合せに参加する中堅との関係性に基づいていること。さらに、熟練者ならではの若手育成という観点で議論展開の促進力になっているという再認識もたらされている。この段階で、リフレクションの対象は議論している主体そのものへ発展しているとみることができる。

### 4. 考察: 入れ子構造にある4つのリフレクション

知識流の形成過程に本人たち気づくための省察活動を実践していく中で、次のことを見出された。まず、その省察活動には、何を省察しているのか?その観点の異なる複数のタイプがあること。ここでは、計画段階の活動も省察的に実践されているとみなし、続く「議論展開—議論形成—議論主体」のリフレクションと合わせ計4つと考える。さらに、それら複数タイプの省察活動は、一部で重なり合っており、前の省察活動を包括するかたちで成り立つことがわかる。つまり、図5のように相互に作用する入れ子構造になっていると考えられる。

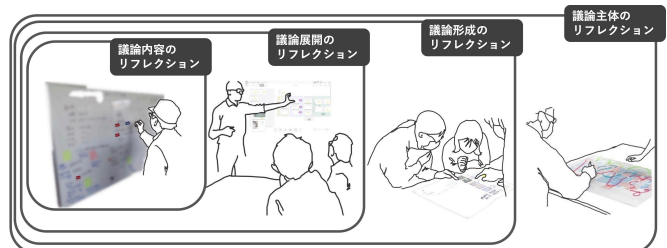


図 5. 入れ子構造にある4つのリフレクション(省察活動の様子)

### 5. おわりに

多くの仕事の中で、仕事を省察する活動を重ねていき、知識流の形成に関わる「私」に向き合う時間は確保されていない。しかし、このPJで見出したことは、知識伝承という組織の存続に関わる重要な課題の中で、この領域に踏み込むことの重要性を示唆している。今後、省察活動の現場定着のために、特に議論形成のリフレクションの難しさ(実践者が自分たちのありのままを受け入れる難しさ)を乗り越えることが課題である。

### 参考文献

- [1] 伊集院幸輝, 小早川真衣子, 飯野なみ, 西村拓一. 作業手順内の行為の目的を表出し構造化する方法の提案—介護現場での目的指向知識構造化, 情報処理学会論文誌, 63(1), 104-115, 2022年
- [2] 上野直樹, 仕事の中での学習: 状況論的アプローチ, p. 63, 東京大学出版会, 1999年
- [3] 須永剛司, 小早川真衣子, 伊集院幸輝, 鎌田政智, 西村拓一, 創造するデザインを駆動する「描く」という方法: 製造業における知識伝承活動づくりを事例に, サービス学会 第13回国内大会, 2025年3月
- [4] ショーン・ドナルド, 佐藤学・秋田喜代美 訳. 専門家の知恵—反省的実践家は行為しながら考える, ゆみ出版, 2001年

# 「地域でデザインする」ことによる変容

鹿児島県甬島の「Koshiki DESIGN CAMP」参加者のライフストーリーより

Transformation through “Designing in the Community”: From the life stories of the participants of “Koshiki DESIGN CAMP”

松園美帆 伊藤泰信

Miho Matsuzono Yasunobu Ito

北陸先端科学技術大学院大学 (JAIST)

Abstract : The purpose of this paper is to explore how engaging in local design projects shapes people’s design attitudes and relationships with the community. Through life story interviews with participants of the “Koshiki DESIGN CAMP” on Koshiki Island, Kagoshima Prefecture, it was found that their involvement

in regional design inspired them to take part in projects in other areas. Moreover, those who initially focused on “designing the region” eventually transitioned to a broader role of “shaping the region itself.”

Key Word : Local Design, Social Design, Design Career

## 1. はじめに

本稿の目的は、地域でデザインプロジェクトに携わった者たちのライフストーリーを通じて、「地域でデザインする」行為によって、彼らのデザインとの向き合い方や、地域との関わり方によつて、どのような変容が生じたのかを明らかにすることである。2015年から2017年の間に鹿児島県甬島で実施された「Koshiki DESIGN CAMP (以下、デザインキャンプ)」の参加者を対象として、2023年にライフストーリーインタビューを行い、地域でデザインした経験が、数年経って彼らによつてどのような意味づけがなされており、長期的にどのような影響をもたらしているのかを明らかにする。

## 2. 先行研究

「地域でデザインする」ことに関する実践や研究はすでに数多くあり、例として原田泰らが函館エリアで10年にわたって実践してきた「デザイン、街に出る」プロジェクトが挙げられる。原田らは地域のコミュニティに参加し、対話を通して貢献できることを探り、ときに巻き込み、巻き込まれながらデザインに取り組むアプローチを「旅するデザイン」と定義している[注1]。後述するように、デザインキャンプも甬島に何度か通って地域の人々と関わりながらデザインすることを自ら見つけていくプログラムであり、まさに「旅するデザイン」的取り組みと捉えることができるが、本稿では「旅するデザイン」の実践者のその後を長期的な視点で捉える点に新規性がある。

## 3. Koshiki DESIGN CAMP

甬島は鹿児島県の薩摩半島より西方約30km、東シナ海側に位置する離島で、2020年の国勢調査によると、甬島列島全体の人口は3,983人となり、ピーク時の1950年代と比較すると84%の大幅減少となっており、鹿児島県の離島の中でも特に過疎化が著しい地域である。また、65歳以上の割合が50.7%と高齢化が進んでいるのも特徴であり、切実な地域課題を抱えているといえる。

デザインキャンプの主催者は、甬島を拠点に地域づくりに取り組む東シナ海の小さな島ブランド株式会社である。第一次製品の生産・加工・小売事業、宿泊施設や飲食店の運営、公共施設の管理運営、観光ガイド・レンタル事業、イベント・企画・デザイン等と幅広い事業を手掛ける。代表の山下賢太氏は総務省主催の2022年度ふるさとづくり大賞にて最優秀賞(内閣総理大臣賞)にも選ばれている。

デザインキャンプは山下氏が中心となって、公益財団法人トヨタ財団等による助成を受けて実施された。当時の募集サイトでは「甬島をフィールドに滞在型の地域企画やプロダクト、グラフィックなどの制作を行うデザイナーズインレジデンス」と称しており、地域でのデザインプロジェクトに関心のある若者らを島外から公募し、甬島に数回通って日々の生活を体験しながら、企画提案やプロトタイプ、作品制作に取り組んだ。参加者は合計4回でのべ50名以上にわたり、デザイナーの他にも、建築士、陶芸家などデザインに近接した領域や、経営者、エンジニア、料理人など幅広い職種が見られた。

デザインキャンプのプログラムは至って自由である。初日のみ外部からデザイナーや地域づくりを生業にするゲストを招いての講義があり、あとは島内で自由に過ごすのみである。その後、何度か甬島に通う中で発見したことをお題に、自由に創作活動を行う。代表的な成果としては甬島の漁師に会いに行くフェス「Koshiki Fishermans Fest」の立ち上げ、「僕らが甬島に行く理由」というエッセイ本の自主出版や甬島の特産であるきびなご用の器「UOSARA」の商品化などが挙げられる。

## 4. 研究の方法

筆者は2015年から現在まで甬島でのエスノグラフィー調査を続けている。その過程で知り合ったデザインキャンプ参加者3名を調査対象者とした。AとBはオンラインで、Cのみ対面で、いずれも2023年10月中に実施し、2015年から2016年の間にデザインキャンプに参加した当時のことと、現在に至るまでのライフストーリーを聞き取った。データの分析にはSCAT (Steps for Coding and Theorization) を用いて理論化を行った[注2]。

## 5. ライフストーリーの概要

本稿では紙幅の都合により、ライフストーリーの一部のみを提示する。

### 5-1. Aのライフストーリー

参加当時は福岡在住の29歳、フリーランスで設計も行う大工である。初回のデザインキャンプでは長期滞在しながら「島にいる人たちと触れ合っていく中で、なんか自分にはできることあるんじゃないかな」と思うようになり、島内の店舗などの修繕を提案し、実行した。2回目以降はデザインキャンプ主催者として参加し、他メンバーとともに甬島の漁師に会いに行くフェス「Koshiki Fishermans Fest」の企画を進め、A自身の成果物として漁師を

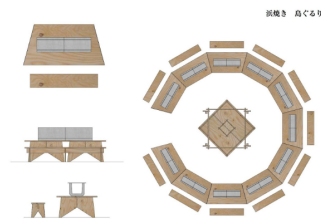


図1 Aの制作物「浜焼き島ぐるり」

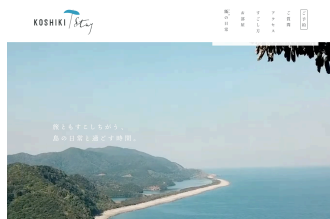


図2 Bの制作物「koshiki stay」



図3 Cの制作物「やさしい味噌」

囲んで浜焼きをできる什器の設計・制作等を担当した(図1)。デザインキャンプを通じて、地域で活動する大工としての自信を持てるようになり、甕島で出会った人の紹介もあり、九州各地で地域の場合を作りたい人から仕事の依頼が増えるようもなった。現在は福岡県にて夫婦でコミュニティカフェを経営しており、地域の公民館的な場作りを目指している。また、デザインキャンプ主催者とは今も付き合いがあり、「同じような志の人がいるって分かってるだけで頑張れる」と感じている。

### 5-2. Bのライフストーリー

参加当時は東京在住の28歳、Web・アプリ制作会社のディレクターである。デザインキャンプの成果物として、島で暮らすように長期滞在する「koshiki stay」のコンセプト立案とサイト制作のディレクションを行った(図2)。デザインキャンプを経て、地域でのデザインプロジェクトに対して「副業にはいかないかもしれないですけど、やろうと思えば全然できるんだな」と思うようになり、東京から継続して甕島のプロジェクトに関わり続けたり、新たに長野県でも地域のプロジェクトに関わったりした。現在は結婚・出産を経て、地域に通いづらくなってしまったが、今後も甕島に関わりたいという意欲があり、遠方から何かできることはないか模索している。

### 5-3. Cのライフストーリー

参加当時は東京在住25歳、広告制作会社のグラフィックデザイナーである。デザインキャンプの成果物として、地域の人が、島を出た子どものために作っている「やさしい味噌」のパッケージデザインの提案を行った(図3)。甕島で「人を訪問する旅もあるんだって知って。地方創生みたいなのに結構はまったみたいな感じ」と振り返る。デザインキャンプ後は鹿児島県の別地域や東北でもパッケージデザインのプロジェクトに関わったり、Aに誘われて大分県にも度々通ったりするようになった。また、甕島での経験が旅好きになるきっかけにも繋がり、現在は企業で働きながら、旅好きフリーランス向けのコミュニティビジネスを起業しており、地域でのワーケーションを企画したり、地域活性化をするための意見交換会を実施したりと、自身が地域に人々を呼び込む側にもなっている。

## 6. 考察

### 6-1. 「地域でデザインする」選択肢がひろがる

3名とも甕島での活動をきっかけに、別地域にも関わるようになった。Aは「甕島で大工仕事するようになったら、どこでもできるってことがわかって。Aに声をかけたらどこでも来てくれるよね、みたいになった」と語っており、地域で活動する大工として、スキルがどこでも通用すると自信を持てるようになり、九州各地の地域で何かしたい人と一緒に場作りをする機会が増えた。Bは「いろんなバックグラウンドの、共通の思いを持って集まった方たちと何かを形にするっていうのが楽しいってことと、そういう選択肢がある」という気づきを得て、さらに「隠れている良いも

の、地域の人では気づけなかったものを、新たに都心(東京)の人に届けるとか、そういうのは引き続きやってみよう」という思いを持つようになり、長野県でも地域の隠れた名品を東京へ紹介するプロジェクトに関わるようになった。Cはデザインキャンプでの制作と普段の仕事を比較して、「パッケージとビジュアルは全然違うけど、元々のデザイン領域の得意分野ではあったから。使うスキルとしてはそんなに変わらない」と気づきを得た。また、当時代理店と仕事をする機会が多かったため、地域でデザインすることは「代理店がなくなるだけで、直接感想がもらえるから、それはすごい楽しい」とも語っている。その後、他の地域でもデザインに携わるようになった動機として、「パッケージデザインでももらえるお金で交通費2往復分ぐらいにはなる。その時は会社に所属してたし、そこでお金儲けっていうよりかは、旅費がペイできたらいいなって思ってたから。やっぱりデザインの仕事があるから、なんか無料で遊べるからみたいな感じで」と述べている。

このように、地域でデザインした経験によって、Aのように自身のスキルが地域でも通用することへの自信を得たり、BやCのように自分が楽しいと思えることへの気づきを得たりして、他地域でもデザインする選択肢が広がっている。

### 6-2. 「地域でデザインする」から「地域をデザインする」へ

現在Aは福岡でコミュニティカフェを営み、地域の場合作りを自ら行う立場となっている。「このエリアでこういうことやってるのって自分たちだけなんだけど、(甕島とは)距離が離れてても、同じような志の人がいるって分かってるだけで頑張れる」と話しており、デザインキャンプ主催者を、刺激をもらえる外部メンターシップ的な存在とみなし、ゆるやかな関係性を持続している。Cは旅関連のコミュニティビジネスを起業し、自らが集めたコミュニティメンバーと地域の人々をつなげる媒介者となっている。コミュニティ活動の中で、旅好きになったきっかけとして甕島の話をよくしており、自身の活動の原体験として好意的に捉えていることが伺える。このように、本事例から看取されるのは、「地域でデザインする」ことが「地域をデザインする」立場への転換へと繋がっていくということである。「地域でデザインする」経験を重ねることで、単にデザインのスキルを地域で活かすだけではなく、自らの地域との関わり方そのものをデザインするような変容が生じていた。さらに、過去に地域でデザインした経験の意味づけがなされ、甕島との関係性は変容しながらも長期的に継続していく様子が見えたと。

### 注および参考文献

- 1) 原田泰, 元木環, 三野宮定里: デザイン、街に出る 10: ローカルなデザインをデザインする, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 69, 88-89, 2022
- 2) 大谷尚: SCAT: Steps for Coding and Theorization——明示的手続きで着手しやすく小規模データに適用可能な質的データ分析手法——, 感性工学, 10(3): 155-160, 2011

# 参加型デザインの実践から、「なにか」はいかに生まれるか？

福井県鯖江市における、シェアハウス住民らの創発的過程に関する研究

How does “something” emerge from participatory design?: A study on the emergent processes among share house residents in Sabae, Japan  
森 一貴

Mori Kazuki

東北芸術工科大学

Abstract: This study examines how emergent processes unfold within participatory design, based on a case study of share houses in Sabae, Japan. Through semi-structured interviews with residents, the analysis reveals that intentions are collaboratively shaped and capabilities extend across multiple actors, enabling unplanned “something” to emerge, such as podcasts and

crowdfunding. The findings underscore the importance of fostering relationships within participatory design processes, emphasizing how small-scale activities can generate meaningful outcomes beyond individual intentions or predetermined objectives.

Key Word : Participatory Design, Co-Design, Emergent Process

## 1. はじめに

参加型デザインはその成立以来、コ・デザインや Design for Social Innovation などさまざまな展開を見せつつ、一貫して民主主義への希望を基盤に据えるデザイン論として発展してきた。その根底をなすのは、私たちのモノやまち、未来は、どこかの誰かによってではなく、私たち自身でデザインしていけるのだという確信である。

しかしながら参加型デザイン研究の対象は複雑であり、例えば時間という観点だけで見ても、その射程はデザインに関わる集団の誕生から、製品やサービスの完成、その後の使用へと無限に拡張する。それゆえ現在もなお、参加型デザインには多くの議論の余地が残されている。とりわけ参加型デザインでは、ワークショップなどのメソッドにばかり注目が集まり、デザインの過程にある複雑な実態が軽視されているという指摘がある [注 1]。なかでも本稿は、参加型デザインの実践と、そこから「なにか」が生まれる過程とを接続できず、実践内部の具体的な実相を捉えることができていない点を課題として取り上げたい。

この課題意識のもと、本稿では参加型デザインの実践に参加した人々（本稿では、筆者が運営するシェアハウスに住む住民ら）に着目し、インタビューを通じて「なにか」——デザインの成果としての新たな活動や関係——が生まれる瞬間を再構成することで、その過程を明らかにすることを目指した。その結果、参加型デザインにおいて、意図や目的は個人の主体性のみならず、偶発的な集いや他者への能力の拡張を通じて集団的に形成されることが明らかになった。参加型デザインにおいて場や対話が重要視されるのは、こうした集団的過程が、「なにか」が生まれるために極めて重要な役割を果たしているからである。そこで本稿は、参加型デザインとはこのように人々が集まる場や仕組みを担保し、生成的過程に伴走する一連の実践であると主張する。

## 2. 方法

本研究では、福井県鯖江市で筆者が6年にわたり運営するシェアハウスの住民6名への各2時間の半構造化インタビュー、および元住民1名への40分の半構造化インタビューを実施した。インタビューの目的は、シェアハウスにおいて「なにか」が発生した際のエピソードを再構成することであった。当該シェアハウスは山沿いの集落に位置する3軒の一軒家からなり、20~30代の約10名の住民が入居している。小規模なイベントが頻繁に開催

され、年間200人程度が出入りする。このシェアハウスは筆者と住民が協働で住まい方を形成・再形成しているという特徴がある。参加型デザインの定義は利用者や影響を受ける人々がデザインの過程に直接関与することであり [注 2]、それゆえ本シェアハウスは参加型デザインの実践だとみなすことができる。

## 3. エピソード

インタビューからは、シェアハウスで生まれた4つの出来事に関するエピソードが再構成された。ここではそのうち2つの事例を紹介する。以下、インタビュー対象者の呼称は許可を得て、シェアハウス内での筆者による呼び名の通りに記述する。

### 3-1. ふおんふおんラジオ

ふおんふおんラジオは、住民2名、元住民1名によって2021年に始まったポッドキャストである。2025年3月31日現在、エピソード数は200を超えている。

ラジオが始まった際のことを振り返る。2021年6月9日、元住民のむろちゃんは、夕飯を食べるために偶然シェアハウスを訪れ、本田と Namiki、および他の住民がそこに居合わせた。そこでむろちゃんが「最近趣味がない、趣味はどうやったら作れるのか」と切り出したところ、Namiki が「やりたいこととかありますか」と尋ね、むろちゃんは「ラジオをやりたいんだよね」と返した。すると本田も「やりたかったんだよね」と話に乗った。Namiki も韓国のラジオが好きだと反応した。そこで筆者が「やってみなよ」と発言し、Anchor (現 Spotify for Podcasters) というアプリを紹介したところ、その場で第一回目のエピソードが録音されることになった。以来ふおんふおんラジオは、週に一度以上のペースで欠かさず配信が続けられている。

### 3-2. クラウドファンディング

2021年9月30日から2021年10月31日に、現住民の本田が主導したクラウドファンディングが実施された。これはシェアハウスの修繕を目的としたもので、185人から1,619,000円の支援を集めた。リターンには飲み会参加権や筆者の等身大の写真が印刷された抱き枕、名誉住民になれる権利などが含まれていた。

立ち上げの経緯を振り返ろう。立案者の本田は2021年、一時的に鯖江を離れ、友人が住む都内のシェアハウスに2ヶ月間滞在していた。その際、当該物件に出入りする人々が頻繁にクラウド



図1 シェアハウスの様子



図2 ふおんふおんラジオ初回録音



図3 クラウドファンディングページ

ファンディングに取り組んでいることに驚きを感じた。さらにこの頃知人から、クラウドファンディングをやってみないかとの誘いを受けていた。ちょうどその直後、筆者が留学のために鯖江を2年間離れることになり、本田に次の管理人にならないかと打診した。こうしてさまざまな出来事が重なりあうなか、本田は管理人を引き受け、住民同士でなにかプロジェクトをしようと考えた。その結果立ち上がったのがクラウドファンディングであった。

しかし、クラウドファンディングをやりたいということ、実際にできると感じるこの間には乖離がある。ここで重要なのが、協力してくれるだろう他の住民の存在だった。本田は言う。「まあ全部家のことなんで……目的もそんなに話さなくてもわかるみたいな。で、ページつくるにしても、森ハウスメンバーだったら、イラストもかけるしデザインもできるし文もかけるし、こんなん、なんていうか、できちゃうなと思って」。シェアハウスには当時、ライターやデザイナー、イラストレーターの住民がいた。本田はシェアハウスのために彼らが協力してくれるという確信を持っており、この「できちゃうな」という感覚があったからこそ、クラウドファンディングの実行が可能になったのだった。

#### 4. 考察

本調査から、2つの発見を指摘できる。まず1つ目は、参加型デザインの内部では「意図が集団的に形成される」ことである。ふおんふおんラジオの例において、むろちゃんがラジオに興味があると発言した際、彼女は本気でラジオをしたいと考えていたわけではない。しかし、彼女の「趣味がほしい」という発言に対して、同席した人々が次々に発言に乗りあうことで、曖昧な関心がラジオをやりたいという意図へと変質していったのだった。ここで興味深いのは、ラジオをやりたいという意図は集団的にのみ形成・保持されているということである——最後まで、ある個人がラジオをやりたいと強く主張した人がいたわけではない。

続いてクラウドファンディングの記述からは、「能力がアクターの間に分かち持たれている」という2つ目の気づきが得られる。本田がクラウドファンディングを「できちゃうな」と思った際、彼の確信は、シェアハウスの他の住民が持つイラストやデザインなどの能力に支えられていた。つまりここでは本田の能力観が他の住民の能力を含んで拡張しており、だからこそクラウドファンディングを実行することが可能になったのである。

これらから、参加型デザインにおける「なにか」は、集団的に意図や目的が形成され、能力が他者へと拡張されるなかで実行されることが明らかになった。当然、ここでは「なにか」が生まれる過程に含まれるすべての実態を網羅できているわけではないし、またこれらの気づき自体は、科学技術社会論の既存の議論を追認するにすぎない。しかし、この議論を参加型デザインと接続することで、その内実をより具体的な形で理解することができる。つまり参加型デザインとは、「なにか」の発露自体は計画不可能だと理解しつつも、密度の高い関係性を保障することで、意図の集

团的形成や他者への能力拡張が偶発的に起こる可能性を耕す行為なのだ。具体的に言えばそれは、シェアハウスのように人々が自然に集う空間や仕組みを整え、デザイナー自身が介入することで「なにか」の発露を長期的に後押しすることだと言える。シェアハウスのリビングはまさにその役割を果たしていた。キッチンがひとつしかないことから、住民は必然的に飲食のためにリビングに集う。またシェアハウスはむろちゃんにとって「友達がいっぱい住んでる」場所であり、元住民でも気軽に訪れることができる。こうした要素があればこそ、偶発的に人々が集うリビングが成立していたのである。ここに至ってようやく私たちは、デザイナーの役割は「好ましい条件をつくる」ことだというマンズィーニの主張を経験的に理解することができるようになる【注3】。

また本稿の主張として再度指摘したいのは、参加型デザインにおいて、意図や目的は必ずしも重要ではないということである。一部の参加型デザイン研究者は、参加者が自身の課題や意図、目的を掲げることの重要性を強調しすぎている。しかし本稿を通じて明らかになったように、「なにか」は個人の意図や目的のみによって生成するわけではない。むしろ、意図を持たずに共存する人々や非人間が創発的過程に重大な影響を与えているケースは少なくない。この視点は、既存の参加型デザインの議論において周縁化されてきた、強い意図を持つわけではない人々の言葉や行動、非人間が与える影響への視座を更新するものである。

#### 5. 結論

本稿では、参加型デザインの実践に参加する人々とその関与の過程を具体的な事例に即して描き出すことを試みた。その結果、「なにか」が生まれるための意図や目的は集団的に形成されることも多く、また能力観を他者へと拡張することで行為の可能性が高まることがわかった。本稿は、参加型デザインの介入から「なにか」の生成までを接続する事例を提供するものである。今後はさらに参加型デザイナー側へと焦点を移し、参加型デザイナーが設計した空間や仕組みが果たす機能や、デザイナー自身の振る舞いについての研究が求められる。

#### 参考文献

- 1) Light, A., & Akama, Y. : The human touch: participatory practice and the role of facilitation in designing with communities, *Proceedings of the 12th Participatory Design Conference: Research Papers-Volume 1* (pp. 61-70), 2012
- 2) Robertson, T., & Simonsen, J. : Challenges and opportunities in contemporary participatory design, *Design Issues*, 28(3), 3-9, 2012
- 3) マンズィーニ, E.、安西洋之・山崎和彦・本條晴一郎・森一貴・澤谷由里子・山縣正幸訳：こちよい近さがまちを変える：ケアとデジタルによる近接のデザイン、X デザイン出版、2023

# 人びとの自然な語りをひき出す記録技法キャラティブの実践

容姿を描かないキャラづくりがもたらす個別具体的物語りの可能性

Charative: A Method for Eliciting Personal Narratives: Eliciting Personal Narratives Without Facial Features

佐藤優記代<sup>1)</sup> 横溝賢<sup>2)</sup>

Yukiyo Sato<sup>1)</sup> Ken Yokomizo<sup>2)</sup>

1) 札幌市立大学大学院 デザイン研究科 2) 札幌市立大学

**Abstract :** This study introduces “Charative,” a method combining character illustration and narrative to depict individuals’ appearances and behaviors in real-life settings. Implemented at a large symposium, Charative effectively elicited personal stories and reflections from participants through stylized character stickers. The Key Word : Character, Narrative, Person-Centered Design

approach demonstrated compatibility with Person-Centered Design (PCD), emphasizing individual dignity and context. Findings suggest that visualizing people’s attire and personal features can naturally evoke memories and dialogue, highlighting Charative’s potential in healthcare and dementia care contexts.

## 1. はじめに

筆者は、グラフィックレコーディングやリアルタイムドキュメンテーションのような活動内容や決定事項などの情報を精査したビジュアル記録とは異なり、現場の人びとの服装や髪型、振る舞いなどをデフォルメした「キャラ」として描く実践をさまざまな集団が活動する現場で行ってきた [佐藤, 2024].

いずれの現場においても、筆者にとってはこれまで関わりをもったことがない新たな現場であった。しかし、筆者が描いたキャラは好意的に受け取られ、シールをその場でスマホケースに挟む、自身の服装や髪型について語り出すというような反応が当事者から見られた。

このように、人びとの生きる様相を観察して描いたキャラがその人の自然な振る舞いや語りを引き出す表現活動のことを「キャラ」+「(ナラ) タイプ」を語源とし「キャラティブ」と呼称する。

本稿では、10月13日に理化学研究所主催で行われたシンポジウム「AIは私の未来の健康を変えるのか？」での実践に向けた準備を通して、体系化したキャラティブ手法について記述するとともに、自然な振る舞いや語りを引き出すという事象がキャラティブによってなぜ起こるのか考察を深める。

## 2. シンポジウムでの大規模な社会実践

### 2.1 きっかけ

筆者は、2024年6月23日に九州産業大学で開催された日本デザイン学会第71回春季研究発表大会にて、キャラティブの実践研究を発表した。その際に、デザインとデータサイエンスの融合を研究する理化学研究所（以下、理研）の井原氏から依頼を受け、100人規模のシンポジウムでキャラティブを実施することになった。本シンポジウムでは、「パーソンセンタードデザイン (PCD)」の考え方を医療・介護の現場に適用する意義が議論され、キャラティブが個人の尊重を重視するPCDの考え方と共鳴すると期待された (佐藤, 井原 2024)。

PCDは、合理主義的な近代社会に対して、個人の生活の文脈を重視しながら、よりウェルビーイングな暮らしを目指すデザイン手法である [木村ら, 2019].

### 2.2 大規模キャラティブの実現性

2024年10月13日に理研が主催するシンポジウム「AIは私の未来の健康を変えるのか？」は東京都港区にて開催された (注4)。プログラムは、招待講演 (1時間30分)、WS (1時間15分)、パネル討論・振り返り (1時間15分) の三部構成である。また、

各部の合間に15分の休憩時間があり、AI研究者、医療関係者、学生など多様な参加者は4人または6人で1テーブルに座る形で会場は構成された。このような条件下でキャラティブをできるようにするために筆者は、まず「体制作り」からはじめ、次に自己の「描画パフォーマンスを確認」し、描画パフォーマンスが上がるように「最小限の描画要素で個性を最大化する」表現技法を確立した。以下、段階での実践準備について概説する。

### 2.3 実践準備：体制づくり

100人規模のキャラティブ実現に向け、所属ゼミ・4年生の渡邊を描画担当に、3年生の境を印刷・カット担当に加え、実践チームを編成した (注5)。描画にはiPad (ibis Paint 使用) を使い、シール印刷にはコンビニのネットワークプリントサービスを利用することで効率化を図った。また、キャラを均一なクオリティで素早く描くために、顔や体の輪郭を下描きしたテンプレートを用意し、その上に髪型や服装を描く方式を採用した (図1)。

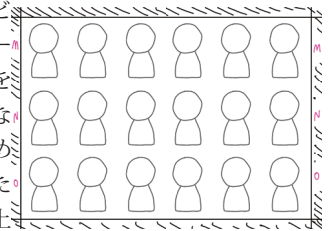


図1 テンプレート

### 2.4 実践準備：描画パフォーマンスの確認

実践準備として札幌市立大学での授業にて1回、同大学芸術の森キャンパスにて夏季に開催された「八百カフェ」というマルシェ形式のイベントにて2回、計3回のシンポジウムを想定したキャラティブを行う。

7月19日に札幌市立大学の授業「人間情報デザイン論」にて、筆者は受講中の学生を対象にキャラティブを行った。筆者は、シンポジウムに向けた実践的な練習として、札幌市立大学の授業でキャラティブを試行した。32人分のキャラを描くことができたが、印刷やカットを含めると2時間近くかかることが判明し、さらなる効率化が必要であると判断した。

### 2.5 実践準備：最小限の描画要素で個性を最大化する試み

8月4日、2回目の実践は同大学で夏季に月に1度開催されているマルシェ形式のイベント「八百カフェ」で行うことにした。

描画中、お揃いのTシャツを着たオカリナサークルのメンバーを対象に、服装の差異がない場合でも髪型の特徴だけで個人を識別できるかを検証した (図2)。その結果、髪の分け目やおでこの広さ、細かなクセなどを描き分けることで、十分に個人

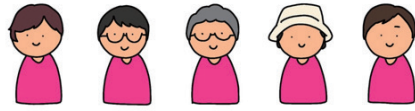


図2 オカリナサークルのキャラの一部

を特定できることが確認できた。

## 2.6 実践準備：シール配布時想定と描画ルールの設定

表1 キャラの描画ルール

1	顔の輪郭は正円に近い形、体は台形とし下描きされたテンプレートに準じて描く
2	顔のパーツは目と口のみで差異を出さない（おでこが出た髪型の場合は眉の描画も可）
3	髪や服装は形、色、柄を捉え上半身のみ描画する
4	袖の長さによって腕も描画する
5	マスクは特殊なものでない限り着用していないものとして顔を描く

再度八百カフェでの実践を行ったのち、最終的に2人で1時間あたり約30-40人のキャラを描き印刷、カットまで完了できるようになった。実践準備を通して設定したキャラの描画ルールは表1の通りである。

## 2.7 シンポジウムでのキャラティブ実践

10月13日にシンポジウムにて参加者を対象にキャラティブを行った。筆者らは開会からWS終了までの約3時間で描画、印刷カットまで完了し、休憩時間となるタイミングで各テーブルにシールを配布した。運営スタッフも含めると合計94キャラを描くことができた（図3）。

配布時には多くの方が「かわいい」「若く描いてくれた」などと喜びの反応を見せた。シールを私物に貼る、キャラをSNSアイコンに設定するなど、キャラを自己の姿の象徴として気に入ってもらえた様子であった。事後アンケートでは39人からキャラについての記述があった。「自分の装いを客観視できた」「キャラが思い出のトリガーになった」「新しいアバターとして使いたい」といった意見が寄せられた。また、「キャラを通じて個人を尊重する姿勢を感じた」という意見もあり、PCDの考え方とキャラティブの親和性が示唆された。

## 3. 考察とまとめ

今回描いたキャラは、テンプレートの使用により、顔の輪郭や体型、動きの特徴は表現されず、髪型と服装の表現に特化したものであったが、キャラのシールを受け取った人びとは「髪の毛をぱつんに切ったばかり」「お気に入りのネックレス」とおのおの装いのこだわりについて自然に語り出す様子が見られた。このことから、人びとはそれぞれに場に向かう前の装いの準備やこだわりの物語をもっており、そのような物語の文脈が内在する装いを描いたことが、人びとの個人的な語りを引き出すことにつながっていたのではないかと考える。

アンケートでは、自分自身の装いについてや、「個人の尊重」というワードが挙がっていた。シンポジウム内で主要話題であった医療や介護現場においては、ケアを受ける人びとが「高齢者」とひとくくりにされがちであるが、キャラティブの実践によって、属性にとらわれないありのままの個々人を見つめ直

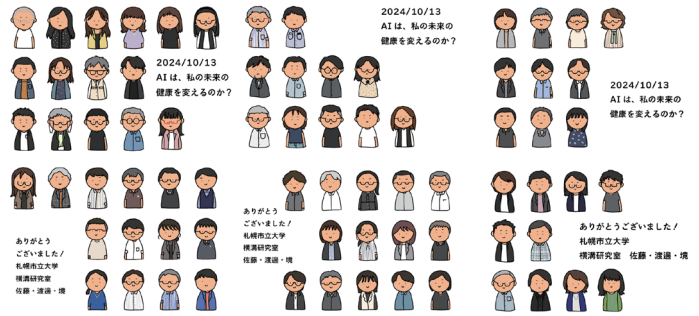


図3 シンポジウムで描いたキャラ一覧

すよう促すことができたのではないかと考える。

また、配布後にシールを並べてキャラの集合写真を撮っていたグループも見られた。短時間ながら活動を共にしたメンバーの姿を象徴するキャラが集まっていることで、キャラを撮影した写真が自身だけでなく他者も含めたその日の場の物語を思い起こすための記録となっていた。

## 4. 今後の研究計画

今回のキャラティブ実践では、人びとの装いもつ個人のこれまでの物語が、キャラによって自然な振る舞いや語りを引き出せる要因である可能性を見出すことができたとともに、PCDとの親和性も確認できた。

現在は、本学サテライトキャンパスにて3週連続開催の講座「～みんなちがって、もっといい。～「共創」から学ぶチームづくりのヒント」にて、参加者を対象にキャラティブを行っており、同一現場での連続した実践で生まれたキャラは、当日だけでなく過去の記憶も含めて思い起こすための道具となるのではないかと考える。そこで、今後は介護現場などで認知症の方に対して、日々の自身の姿を思い起こさせる手法としてキャラティブを行っていく予定である。

## 参考文献

- 1) 佐藤優記代, 横溝賢 (2024). 私と社会の間柄を取り持つキャラづくりの実践 - その社会に関わることを意味を生成しつづけるための表現技法の研究 -, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 71巻, C7-02
- 2) 佐藤優記代, 渡邊紗弓, 境美月, 横溝賢, 井原雅行 (2024). 人びとの自然な語りをひき出す記録技法キャラティブの実践 - 容姿を描かないキャラづくりがもたらす個別具体的物語りの可能性 -, 共創学会第8回年次大会予稿集
- 3) 木村篤信, 林瑞恵, 赤坂文弥, 渡辺浩志, 井原雅行 (2019). パーソンセンタードデザイン: その人らしい暮らしを目指す人間観に基づくデザイン方法論, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, 66巻, B1-05
- 4) 理化学研究所, "シンポジウム「AIは私の未来の健康を変えるのか?」を開催しました", 2024-11-8 [https://www.riken.jp/pr/news/2024/20241108\\_1/index.html](https://www.riken.jp/pr/news/2024/20241108_1/index.html)
- 5) 札幌市立大学, "理化学研究所主催シンポジウム「AIは私の未来の健康を変えるのか?」(2024.10.13)」にて原初的デザインラボ修士1年佐藤優記代さんがキャラティブ実践しました", 2025-2-2 [理化学研究所主催シンポジウム「AIは私の未来の健康を変える... 札幌市立大学 https://www.scu.ac.jp/research/news](https://www.scu.ac.jp/research/news)